Numero 6
Novembre 2002

Edizione Deluxe 2023

RETROGAMES

RASTAN

1941: COUNTER ATTACK
GUNLOCK
PLUMP POP

BLAST FROM THE PAST
ROCKFORD'S CAVE
RETROSPETTIVA

IL RE DEI BARBARI È TRA NOI

SPARATUTTO E CARTOON DI FINE ANNO
E TRE SPECIALI IMPERDIBILI

EDITORIALE #6

Eccoci ad un nuovo numero di Zzap!Raine, l'ultimo per quest'anno. Dunque è tempo di tirare le somme: siamo molto contenti dei risultati anche se ci sarebbe piaciuto fare uscite più regolari.

Zzap!Raine è nato a gennaio con un team di sole tre persone ed ora siamo ben nove (ehm... dieci se contiamo anche Rockford). Non siamo tutti presenti in ogni numero ma ciascuno dedica un po' di tempo al progetto. Ogni piccolo aiuto è bene accetto, dunque mi sento di ringraziare tutti quanti!

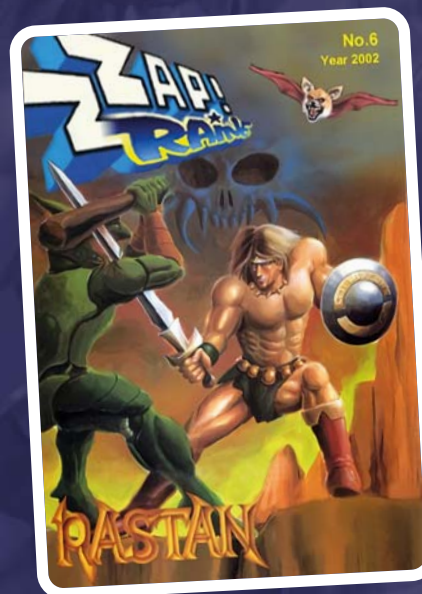
Oltre alle recensioni (ben 25 ad oggi) abbiamo aggiunto nuove sezioni con articoli sul mondo dei retrogame. Da questo numero, a Blast from the Past si aggiunge la divertente rubrica Rockford's Cave. Il piccolo Rockford si era stancato di vivere nel suo mondo ad 8-bit e ha deciso di scoprire cosa c'è al di fuori del suo cabinato e vuole raccontarci le sue avventure.

Le recensioni di questo mese sono quattro giochi ricchissimi d'azione. Il gioco di copertina, Rastan, viene recensito dal nuovo redattore Redhot a cui diamo un caloroso benvenuto!

Ed infine, seguendo il suggerimento del nostro amico Gordon Houghton, abbiamo migliorato la sezione database dei giochi con l'aggiunta di nuovi trucchi, segreti e curiosità – proprio come nello Zzap! originale.

Non mi resta che augurarvi buona lettura e buone feste natalizie... Happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

La copertina del numero 6, sempre della nostra Liliana Vitalini, è piuttosto semplice in confronto alle altre: il flyer ufficiale del gioco col titolo in basso. Ma anche se non si nota, sono stati uniti due flyer ben distinti: americano e giapponese.

Anche in questo caso abbiamo solo questa miniatura a bassa risoluzione da condividere con i lettori.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 6, Novembre 2002. Nuova edizione in formato PDF, Novembre 2023. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2002 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2002, copertina 2023, grafica e layout rivista)
Redazione: Luca "MADrigal" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni", Paolo "RoyJ" Facchini, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure seriose pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!

Chris Anderson

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e due (*) sono specifiche di Zzap!Raine.

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

EMU QUALITY (*) L'accuratezza del RAINE, ovvero quanto il gioco emulato è fedele a quello del coin-op in sala giochi.

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.

RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.

RECENSIONE DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI

E un gioco strano... non aggiunge né toglie niente al panorama videoludico. Sprite ben caratterizzati ma ambientazioni povere, particolarmente le fortezze nella seconda parte di ogni livello. La musica è un po' paranoica e gli effetti sonori sono troppo pochi.

Superare i baratri è difficile e le piattaforme non sono mai dove le vorresti. E quando il gioco finisce, veniamo ripagati da una ridicola animazione di Re Rastan che cammina, fatta con tre (e dico tre!) frame di animazione. Va bene che era il 1987 ma insomma... In ogni modo, il gioco non è male e può andare bene per passare un po' di tempo.

VERSIONI ALTERNATIVE

- Rastan Saga
  Taito, 1987 (Giappone)

Era il 1987 quando Taito pubblicò **Rastan** nelle sale giochi. Nei cabinati al suo fianco trovavamo titoli del calibro di **Double Dragon**, **Contra/Gryzor** e **Rainbow Islands**. Insomma con una competizione così feroce, se Rastan non avesse avuto qualcosa di speciale, ce lo saremmo dimenticato subito. Dunque chiediamoci: ma allora... è un gioco speciale? Beh, magari non il migliore del suo tempo, eppure ancora oggi viene ricordato come uno dei videogame più rappresentativi della cosiddetta "età d'oro" tra il 1983 ed il 1989. Ma bando alle ciance, iniziamo la recensione!

Il nostro eroe è un barbaro come tanti, con muscoli esagerati e gonnellino di pelliccia. Come tutti i barbari che si rispettino, ha anche una bella spadona. Già guardando la presentazione del gioco, vediamo l'ormai vecchio Re Rastan seduto sul suo trono, che racconta la storia di quando era giovane. Una storia travagliata fatta di saccheggi, battaglie all'ultimo sangue e lunghi viaggi attraverso mille pericoli.

A noi il compito di impersonare il guerriero attraverso barriere artificiali e naturali saltando tra piattaforme, ponti sospesi e liane cercando di superare cascate, laghi di fuoco e fortezze. Ad attenderlo ci sono chimere, diavoli, draghi, scheletri, arcimaghi e guerrieri maledetti.

Fortunatamente la magia ci assiste. Durante il viaggio possiamo raccogliere spade fiammeggianti, martelli da guerra, scudi, mantelli ed armature. Non mancano pozioni benefiche (blu) e velenose (rosse) che incidono sull'energia residua del barbaro. Alcuni nemici uccisi lasciano cadere gemme colorate che valgono punti ed un misterioso bastone magico che, onestamente, non ho capito a cosa serva!

Il primo terribile guardiano

La strada verso la ricchezza passa talvolta attraverso percorsi alternativi. Quando troviamo dei massi che sembrano diversi dagli altri, possiamo demolirli con un colpo di spada ed accedere così a nuove aree – dove solitamente troviamo nuove armi protette da pipistrelli. Vale la pena seguire questi percorsi e prendere le armi perché

Accerchiato da chimere in un paesaggio epico

Le immancabili liane sul lago di fuoco! ▶

sono la cosa più preziosa dell'intero gioco.

Rastan è un classico picchiaduro a scorrimento orizzontale. Ogni schema è composto da due parti: la prima all'aperto e la seconda dentro una fortezza con, alla fine, un guardiano da sconfiggere. Non c'è un vero e proprio limite di tempo per completare gli schemi ma, se ci attardiamo, il nostro barbaro sarà assalito da uno stormo di pipistrelli da cui sarà quasi impossibile salvarsi.

Perdere una vita ci fa ricominciare leggermente più indietro in quello che in gergo si chiama "checkpoint". Ci sono quattro checkpoint in ciascun livello all'aperto e due nelle fortezze.

Graficamente il gioco ha molta varietà. I personaggi sono tanti e ben disegnati. Gli sfondi degli schemi all'aperto hanno un grazioso effetto di parallasse, purtroppo le fortezze sono quasi tutte uguali e noiose da percorrere. Il sonoro è assolutamente in tema col gioco e ci sono due musiche di sottofondo: una per gli spazi aperti ed una per la fortezza.

Dunque perché Rastan è così popolare? Non so davvero. Quello che so è che è davvero difficile, specialmente alle prime partite: i nemici non ci lasciano mai in pace, i salti devono essere precisissimi per evitare di cadere di sotto e gli scontri coi guardiani di fine livello sono quasi impossibili a meno di avere un'arma magica a corredo (meglio se la spada fiammeggiante). E il sistema di checkpoint non aiuta tanto.

Tuttavia, quando ci si prende la mano, si capisce che il gioco ha qualcosa di speciale. Non sarà destinato all'Olimpo dei videogame, ma di sicuro neanche da buttare giù all'inferno!

Che dire... grafica non proprio bella ma non mi dispiace. Ha un aspetto "retro" che ricorda proprio gli anni Ottanta. I giochi di oggi non hanno lo stesso fascino! Il sonoro sembra provenire da un'altra epoca, oggi è considerato un classico, ma mi sembra un po' troppo "techno" e moderno.

Cose belle e cose brutte: la presentazione, per esempio, è mediocre ma per questo tipo di gioco funziona bene perché non servono fronzoli. I personaggi sono ben caratterizzati ed innovativi, il che non è poco per un gioco di questo tipo, così inflazionato. Poi chiaramente il protagonista è ispirato a Schwarzenegger.

Non è un gioco eccezionale ma comunque piacevole.

Non sono d'accordo con Redhot e Roy Jones. Adoro l'atmosfera di questo gioco. La grafica è maestosa e mostra l'impegno messo da Taito in questa produzione. Lo sprite di Re Rastan è ben definito e trasuda potenza e incute timore, cosa rara nei videogame di quel tempo: tonnellate di muscoli, capelli liberi al vento, una spada magica... ecco l'eroe che tutti noi volevamo impersonare! Anche le musiche sono ottime, una delle mie colonne sonore preferite di sempre.

Il gameplay non è originalissimo e, se non diventiamo bravini, rischiamo di farci prendere dalla frustrazione. Tuttavia ha un buon mix di difficoltà e longevità che lo rende interessante e ti fa venire voglia di andare avanti già dopo la prima partita. Vorrete sempre andare un pelino più avanti per scoprire cosa c'è dopo.

Per me è un gioco da provare assolutamente. Questo sì che è un classico!

Rastan incarna perfettamente lo stile dei videogame del suo tempo. I seguiti non sono all'altezza, proprio neanche paragonabili...

La grafica è come ci si aspetta da un gioco del 1987. Sprite ben disegnati, buone animazioni e fondali d'atmosfera (soprattutto quello che mostra il tramonto). La bella presentazione invece contrasta troppo con la poverissima sequenza finale. Mi è piaciuta particolarmente la colonna sonora che inizia piano e poi diventa sempre più intensa.

Un lato negativo è come a volte il gioco diventi esageratamente difficile. Per esempio quando il barbaro è circondato da pipistrelli mentre penzola su un lago di fuoco, non c'è modo di salvarsi. E la cosa peggiore è che, se si muore, bisogna rifare quasi tutto il livello! Non capisco proprio che bisogno ci sia di fare i giochi così difficili.

Rastan è affascinante e non è facile lasciarlo una volta che si comincia. Da giocare e rigiocare per tanto tempo.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 60%
GRAFICA: 70%
SONORO: 55%
ORIGINALITÀ: 50%
APPETIBILITÀ: 45%
LONGEVITÀ: 66%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 60%

1941 COUNTER ATTACK

©1990 CAPCOM

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

Magari non mi crederete ma, insieme a **1943**, questo è il solo shoot'em up che abbia mai completato! Non che sia migliore di altri giochi di questo tipo, né in grafica né in sonoro, ma mi ha attirato subito ed ha un'ottima giocabilità.

Purtroppo la presentazione è inesistente ed il gioco dura poco: una volta finito, non viene voglia di rifarlo. Peccato.

La Seconda Guerra Mondiale sembra aver dato parecchia ispirazione alla Capcom, visto che non mancano di certo suoi giochi con battaglie in aria, **terra e mare. Il primo capitolo di questa saga è 1942**, oggi un classico. Il seguito **1943: The Battle of Midway** è famoso per il modo a due giocatori. Nel 1990, Capcom produce **1941: Counter Attack** di cui parliamo oggi. Ma ci saranno altri seguiti tra cui **19xx** e **1944** alcuni anni dopo.

Si tratta di shoot'em up a scorrimento verticale da giocare da soli o in due in **modo simultaneo "cooperativo"**. Si guida un aeroplano attraverso sei missioni di attacco, ciascuna con il proprio boss finale.

L'aeroplano ha due cannoncini come arma iniziale, che possiamo potenziare raccogliendo delle icone scintillanti di vario tipo. Queste vengono rilasciate **se riusciamo ad eliminare** un'intera formazione di aerei o elicotteri di colore rosso che appaiono di tan**to in tanto.**

Le armi speciali durano solo per poco tempo. La barra in basso allo schermo indica il suo nome ed il **tempo rimasto prima che si** esaurisca. Quando arriva a zero, torniamo ad usare i cannoncini iniziali. Possiamo estenderne la durata raccogliendo altre icone-arma dello stesso tipo.

Queste armi speciali sono cannoni più potenti, raggi laser e missili. Possiamo anche avere dei piccoli aeroplani di supporto che si posizionano a destra e sinistra del nostro aereo e sparano con lui. Se vengono colpiti alcune volte esplodono, ma possiamo anche decidere di lanciarli come dei "kamikaze" per indebolire i nemici più grossi. Solo nel secondo livello possiamo avere una "scia" di aerei-ombra che, di fatto, triplicano la nostra potenza di fuoco!

Possiamo anche decidere di attaccare con l'arma secondaria: il "Super Shot". **Tenendo premuto il pulsante di fuoco, vediamo riempirsi la barra in basso** allo schermo. Rilasciando il pulsante, il super colpo viene sparato. Non serve ave**re la barra piena al 100% ma più potenza abbiamo accumulato, più potente è il colpo!**

Usando il secondo pulsan**te di fuoco lanciamo una "smart bomb" o facciamo fare un "loop" al nostro aereo per scappare dai proiettili. Questo ci costa un'unità di energia, esattamente tanto quanto essere colpiti da un proiettile avversario. Iniziamo con quattro unità e, col procedere del gioco, queste aumentano fino a sei.** Quando l'energia scende a **zero, sentiamo un allarme** suonare e al colpo succes**sivo il nostro aereo cadrà nel vuoto in fiamme e... game over!**

Possiamo ripristinare l'energia persa raccogliendo le icone scintillanti rosse

Un gioco divertente e ricco d'azione in cui spariamo a qualsiasi cosa sullo schermo! Il fuoco nemico è impressionante: esplosioni, missili, elicotteri killer... ma poi anche bonus nascosti a forma di fragola nel bel mezzo della battaglia, wow! Un ottimo gioco, niente da dire!

Belli i livelli sulle campagne ed il mare, mentre quelli sulle città sono meno interessanti. In generale bella grafica e colonna sonora ipnotica.

La difficoltà è ben bilanciata con un primo livello facile e si prosegue bene fino al terzo. Ma dal quarto in poi tutto cambia – è un vero caos... e non ci sono istruzioni! Capisco che non siano proprio necessarie ma potevano almeno spiegare come usare il super-sparo e la giravolta? Presentazione davvero troppo povera.

Personalmente ho odiato il livello nel canyon. Troppo difficile proteggersi dal fuoco nemico, c'è poco spazio di manovra e troppi elicotteri in giro... ma che battaglia spettacolare che si conclude contro l'ammiraglia Bismarck alla fine del livello, wow!

o blu con scritto “POW”. Se abbiamo l’energia già al massimo, l’icona ci darà invece 50.000 punti. La classica icona Capcom (un cerchio con quattro lame disposte a croce) restituisce tutta l’energia. Se questa è già al massimo, vale ben 100.000 punti.

La nostra avventura inizia a 20.000 piedi di quota sull’Oceano Atlantico e prosegue su montagne, città, porti ed altri oceani. Nella nostra prima incursione troveremo aerei, navi da guerra e sottomarini. I mezzi nemici sono molto vari e comprendono carrarmati, lanciamissili, lanciarazzi, elicotteri del futuro ed enormi mezzi volanti e navali con armi incredibili e tonnellate di corazze da demolire!

Alla fine di ogni battaglia ci aspetta un boss finale e poi le immancabili statistiche che mostrano quanti nemici abbiamo abbattuto, con quale percentuale di accuratezza ed il grado militare acquisito.

Il primo boss è la nave da guerra tedesca Bismark supportata da dozzine di aerei a difesa. Poi sarà la volta del missile balistico V3 Rocket, resistentissimo ai nostri colpi. A seguire il Leviathan, un enorme bombardiere. Al quarto livello troviamo Krote, una fortezza su cingoli ricoperta di lanciamissili e difesa da elicotteri. Poi ancora un altro Leviathan (stavolta più potente) ed infine arriviamo allo scontro finale con Gotha: un aeroplano a forma di manta, difficilissimo da buttare giù!

E poi? Beh, la pace torna nel mondo e il nostro aereo vola serenamente verso il tramonto... pura poesia!

Ho conosciuto **questa saga** col primo capitolo: **1942**. Questo terzo episodio mi sembra il più vario della serie. Già dal secondo livello puoi interagire col fondale, beh... in realtà... bisogna distruggere edifici, rocce e parti del fondale o non si va avanti! Il gioco offre una bella sfida e diventa più difficile in modo graduale.

La grafica non è male ma i fondali a volte appaiono piatti. Il sonoro è ottimo. Il gameplay è quello abusatissimo degli shooter anni ’90 e questo rende il gioco meno interessante. Il primo livello sa di già visto, i power-up sono i soliti con gli aeroplanini laterali e mi ripetevo: “ma quando arriva qualcosa di nuovo?”.

Ci ho giocato per un’ora filata. Dal secondo livello si intuisce la vera faccia di questa produzione: si può distruggere tutto anche nei fondali e così via sempre meglio fino allo scontro con Gotha!

Un bel gioco che risente un po’ del gameplay ritrito. È quello che io chiamo “videogioco da un pomeriggio”, meglio da giocare con un amico!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 52%
GRAFICA: 78%
SONORO: 74%
ORIGINALITÀ: 64%
APPETIBILITÀ: 79%
LONGEVITÀ: 73%
EMU QUALITY: 96%

GLOBALE: 77%

GUNLOCK RAYFORCE

©1993 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON 1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- Ray Force
  Taito, 1988 (America e Giappone)

Ci troviamo in un anno non precisato del futuro. La location è una nave ammiraglia della Federazione. Tutti i soldati si preparano per l'attacco finale alle terribili forze aliene.

Pilota: *"È una missione suicida! Come possiamo arrivare al generatore nucleare sotterraneo, se non sappiamo neanche come fare per avvicinarci alla superficie del pianeta?"*

Comandante: *"Non abbiamo scelta, dobbiamo provare. La nostra nave si fermerà a distanza di sicurezza, lontano dagli intercettori alieni. Appena inizia l'attacco, mischiatevi nella fascia di asteroidi intorno al pianeta: è difesa da tre navi sentinella aliene. Attaccatele subito, noi vi copriremo!"*

Pilota: *"Ho sentito queste parole troppe volte in passato, spero solo che stavolta vada meglio. Quanto manca all'attacco?"*

Comandante: *"Ora. Preparatevi e buona fortuna!"*

La storia di **Gunlock** ricorda un po' quella di Guerre Stellari. Un po' come fece Luke Skywalker con la Morte Nera, il nostro pilota salta a bordo di una piccola navetta e si dirige al generatore nel centro del pianeta alieno. Obiettivo: spazzare via il pianeta dal nostro Universo!

La nostra navetta RVA-818 X-LAY ha due tipi di armi: cannone e laser a ricerca calorica. La seconda arma è quella più caratteristica in questo gioco: bisogna posizionare il nostro mirino sopra uno o più bersagli, agganciarli e poi sparare col secondo pulsante di fuoco. Questo genera una vera e propria tempesta di raggi laser contro gli avversari. Più raggi vengono sparati simultaneamente, più punti accumuliamo.

Da principio non mi ha entusiasmato, forse l'ho trovato macchinoso. Ma poi, man mano che giocavo, ho iniziato ad apprezzarlo sempre di più. La trama, la musica, la grafica convincente e le battaglie rendono **Gunlock** un gioco tecnicamente superbo.

Il mio consiglio è di impostare la partita con cinque vite e livello di difficoltà su "facile". Proseguire nel gioco sarà sempre e comunque impegnativo ma almeno riuscirete a completare due o tre livelli. È un gioco difficile ma non frustrante. La varietà di fondali e nemici, unita ad un gameplay accattivante, fa venir voglia di scoprirlo un po' per volta.

La vera sfida è riuscire ad interagire coi fondali per individuare i nemici sul terreno mischiati a quelli volanti (specialmente nei livelli sotterranei). Molto appagante!

Si gioca da soli o in due simultaneamente. Il pannello di gioco mostra molti dettagli. Oltre al punteggio attuale ed il record, ci dice quanti laser possiamo sparare e la potenza del nostro cannone. Da principio possiamo lanciare cinque laser simultaneamente ma questo numero sale fino a otto se raccogliamo appositi power-up targati “L”. E possiamo potenziare anche il cannone fino a sei volte.

I power-up hanno la forma di poligoni colorati ed appaiono se distruggiamo alcuni nemici di color rosso. Un poligono giallo o tre rossi aumentano di uno la potenza del cannone. Se il cannone è già al massimo della potenza, i poligoni valgono solo punti bonus.

Ci sono sette battaglie da affrontare. Le prime si svolgono in avvicinamento al pianeta e poi combatteremo sulla superficie e sottoterra. A conclusione di ogni battaglia ci aspetta un boss di fine livello con armamenti potentissimi a cui è difficile sopravvivere. Il primo boss non è difficilissimo, ma quelli successivi sono proprio duri o quasi impossibili da battere!

Durante gli scontri affrontiamo alieni di ogni tipo: carrarmati, robot transformers con mega pistoloni, caccia e perfino mostri animali. Alcuni sono così grossi da sembrare un boss finale ma invece sono solo una piccola rappresentazione della potenza nemica! Il granchio meccanico al terzo livello, per esempio, insegue la nostra navetta senza sosta. Neanche distruggere le sue chele laser servirà a niente, visto che si rigenerano in pochi secondi!

Vediamo le missioni:

Area 1: Arrivo alla stazione orbitale nella fascia di asteroidi.

Area 2: Battaglia nello spazio e dentro la stazione orbitale fino a raggiungere l’atmosfera del pianeta.

Area 3: Battaglia tra le nuvole sul pianeta.

Area 4: Scendiamo quasi rasoterra per distruggere le postazioni terra-aria protette da enormi formazioni di caccia. Infine si raggiunge la base sotterranea attraverso una crepa nella crosta terrestre.

Area 5: Ci facciamo strada sottoterra per raggiungere un enorme robot a forma di antico guerriero con armatura ed armi ipermoderne che raramente falliscono il colpo!

Area 6: Ancora una fase sotterranea prima di tornare in superficie.

Area 7: Stiamo per raggiungere la meta. Voliamo su una città che sembra non finire mai. Dopo aver sconfitto un grosso macchinario con armi ad alta precisione, lanciamo l’assalto al generatore nucleare. Se ci riusciamo, il pianeta esploderà creando una nuvola di asteroidi.

Missione compiuta!

Dopo una bella presentazione che combina storia e istruzioni di gioco, eccoci qui con un altro sparatutto.

A differenza degli altri giochi di questo genere, **Gunlock** mi ha interessato subito. Va lodato per grafica, sonoro e gameplay.

Secondo me è un gioco da provare!

Gioco spettacolare! Da principio sembra uno sparatutto spaziale come tanti, ma non lo è affatto. Bella trama, ambientazioni potenti, ottimo level design e suono cristallino. Ed ovviamente un gameplay superbo! Mi piace molto come i bersagli vengono agganciati ed i missili li raggiungono rapidamente.

Vi consiglio di provarlo e non perdervi il seguito **Raystorm**, disponibile sia in sala che su Playstation, che mantiene il gameplay e lo arricchisce di fondali in vero 3D. Bellissimo!

RH

Questo gioco è una figata! Potrei parlare degli sfondi parallattici o dell’ottimo sonoro... ma non lo farò! Vi racconto invece della mia prima partita: solo dieci secondi per capire il sistema di puntamento dei missili e, da quel momento, è stata azione continua e frenetica fino all’ultimo boss!

Il concept è quello classico dello shooter verticale ma qui è tutto pompato ad un livello superiore. Non ho rilevato nessun difetto: difficoltà ben calibrata e ottimo design di nemici e fondali. E possiamo distruggere praticamente tutto sullo schermo: non solo i robottoni che ci vengono incontro ma anche gli oggetti sul fondale.

Il sistema dei missili funziona alla perfezione. Ad esempio, ci metteranno più o meno tempo per colpire i nemici a seconda che questi siano in primo piano o nello sfondo dello schermo. Bella pensata! Un eccellente shoot’em up, meglio da giocare in due.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 80%
GRAFICA: 83%
SONORO: 82%
ORIGINALITÀ: 72%
APPETIBILITÀ: 81%
LONGEVITÀ: 73%
EMU QUALITY: 85%

GLOBALE: 84%

©1987 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

...ed il cocktail di frutta è pronto!

Era l'estate del 1980 quando Nintendo mise in commercio **Fire**, giochino tascabile della serie Game & Watch Silver – oggi un classico! Schermo monocromatico, due livelli di difficoltà e due pulsanti per giocare. Scopo del gioco: mettere in salvo le persone che si buttano giù da un palazzo in fiamme, facendole rimbalzare su un tappeto elastico sorretto da due coraggiosi pompieri.

Plump Pop sembra lo stesso gioco: due animaletti con un tappeto elastico fanno rimbalzare un altro animaletto continuamente, cercando di non farlo mai cadere. Prima scelta del gioco: quali animaletti usare? Ci sono cani, gatti e porcellini – così accontentiamo sia gli amanti dei cani che dei gatti... e già che ci siamo, anche dei maialetti! Ad ogni modo, la scelta è solo estetica in quanto tutti i cuccioli hanno le stesse caratteristiche. La famiglia di cani è composta da Rocky, Coocy e Kunkun. I gatti sono Tom, Chibi e Nyanderful. I porcellini sono Tonta, Piggy e Korobuu. Poco importa se sembrano tutti identici, ma va beh...

E dopo questa scelta, si comincia a giocare. Due diavoletti birichini hanno rapito tutti gli angeli che proteggono la quiete e l'allegria di un piccolo mondo pacifico e colorato. Sarà compito dei nostri personaggi salvare gli angeli e

Ogni elemento del paesaggio può essere colpito

Palloncini e nuvolette al tramonto

Sono da sempre un fan dei Game & Watch, dunque nessuna sorpresa che **Plump Pop** mi abbia attirato subito: sembra la versione arcade di **Fire**. Gameplay immediato: far rimbalzare l'animaletto e non farlo spiaccicare per terra. Non c'è altro da sapere.

Grafica molto attraente con sprite belli grossi: il sole che sorride sembra disegnato da un bambino e addirittura piange se lo colpisci, troppo divertente! Nemici ben disegnati e musichette gradevoli. Fondali semplici e puliti.

Ci sono poi tanti segreti. Alcuni sono difficili da scoprire come l'interazione tra sole, nuvolette e tappeto elastico. **Plump Pop** non sarà un blockbuster ma tutti i fan di **Breakout** e **Fire** dovrebbero provarlo e godersi qualche ora di spensieratezza.

Non so... mi sembra un gioco fatto per attirare ragazze verso il mondo dei videogame. Niente sangue, nessuna astronave, nessun mostro e non è uno sport. Invece abbiamo colori pastello, porcellini, gattini e cagnolini. Sì, è proprio un gioco per ragazze!

Scherzi a parte, il gioco è solo un altro **Breakout** con grafica semplice e fondali mediocri. Non voglio neanche parlare del sonoro monotono e dei pochi effetti. Poi appena iniziato a giocare, l'ho trovato molto difficile: gli animaletti rimbalzano a caso e la "racchetta" è troppo lenta in emulazione. Ci vuole per forza un paddle!

Dopo due minuti mi sono chiesto: "Ma il gioco è tutto qua?". E dopo cinque minuti ho avuto la conferma: era davvero "tutto qua"! Già dal terzo livello ne avevo abbastanza, figurarsi che coraggio ci vuole per arrivare al livello 40! I livelli si ripetono ciclicamente: due livelli in stile **Breakout**, poi un livello bonus ed un boss finale (un gatto, un polpo, un diavolo...).

Davvero non so che altro dire... non ci spenderei un solo centesimo per giocarci. E se anche fosse, dopo un minuto sarei già disperato!

rimandare i diavoletti giù all'inferno. Come si fa? Esorcismi? Preghiere? No, niente affatto: il problema va risolto con degli animaletti armati di tappeto elastico!

Dovremo fare un viaggio attraverso dieci aree ed in ciascuna avremo quattro sfide da affrontare. Insomma ben quaranta livelli prima di giungere allo scontro finale. Per i primi due livelli di ogni area, dovremo liberare lo schermo da tutto quello che vola: dischi volanti, bolle, palloncini... la varietà di oggetti è proprio impressionante. Il terzo livello è sempre un "bonus stage" ed il quarto è lo scontro con il boss di fine area.

Facendo rimbalzare il terzo cucciolo sul tappeto elastico, lo mandiamo su a colpire i nemici. Questi in realtà sono del tutto innocui e semplicemente scorrazzano per lo schermo.

A volte corvi o aeroplani attraversano lo schermo. Ogni volta che tocca un nemico, il nostro cucciolo rimbalza a caso e potrebbe colpire altri nemici come se fosse un flipper. Anche le nuvole contribuiscono a deviare o trattenere il nostro piccolo eroe.

▲ Mai fidarsi di un teschio rosa volante!

Dovremo cercare di anticipare la prossima mossa per capire dove va e fare in modo di non farlo mai cadere a terra – pena la perdita di una vita.

Il sistema di controlli è facilissimo: muoviamo il tappeto elastico girando il paddle a destra o sinistra (o su emulatore con tastiera o joystick) e lo facciamo saltare col tasto di fuoco. Saltare serve a dare più spinta al nostro cucciolo ma anche ad evitare un piccolo drago che ogni tanto cammina sullo schermo e che rallenta il tappeto elastico. Premendo il tasto di fuoco mentre l'animaletto sta su una nuvola, lo faremo saltare in alto.

Talvolta i nemici uccisi lasciano cadere frutta o altri oggetti da raccogliere prima che si schiantino a terra. Ci sono anche tre tipi di stelline che funzionano da "smart bomb", ciascuna con effetti e raggio d'azione differente. Troviamo anche oggetti che allungano il tappeto elastico, trasformano l'animaletto che rimbalza in una specie di **Pac-Man**, lo sdoppiano o lo rendono più resistente. E non manca il classico "1UP" che regala una vita bonus... altrimenti bisogna aspettare i 50.000 o 70.000 punti per riceverla.

Nel livello bonus invece la frutta cade giù a ripetizione. Ogni frutto raccolto vale 1.000 punti e riceviamo anche un bonus se non ne perdiamo neanche uno. Il bonus inizia da 10.000 punti ed aumenta col progredire del gioco. In alcuni livelli bonus particolari dovremo invece far rimbalzare la frutta fino a buttarla dentro un enorme bicchiere al centro dello schermo e fare una mega spremuta!

E siamo giunti a fine area dove i boss sono sempre grossi mostri volanti difesi da tantissimi oggetti più piccoli. Ogni volta che ne sconfiggiamo uno, il piccolo animaletto atterra col paracadute e poi riparte con un aereo verso l'area successiva.

Il primo cattivone si chiama Big French e ha palloncini al posto dei capelli, che si staccano e formano una barriera quando li colpiamo. E si va avanti fino allo scontro con i due diavoletti. Se riusciremo a sconfiggerli, si trasformeranno in due angeli che, pregando, riporteranno il sereno nel nostro piccolo mondo e via con titoli di coda, tabella dei punteggi ed il meritato "Game Over"!

Presentazione niente di speciale: si poteva fare tanto, tanto di meglio. Forse la peggiore che abbia visto tra i giochi recensiti fino ad ora. Fortunatamente il gameplay è molto meglio, basato su **Arkanoid** ma con grafica e sonoro molto originali. I fondali sono invece un po' noiosi.

Non mi è sembrato particolarmente difficile da giocare, anzi è carino. Vale la pena passarci un po' di tempo.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 57%
GRAFICA: 61%
SONORO: 61%
ORIGINALITÀ: 71%
APPETIBILITÀ: 65%
LONGEVITÀ: 67%
EMU QUALITY: 93%

GLOBALE: 68%

Illuminati dalla Stella Parasole

DI STEFANO “ZAXXON 1” FERRARI

“I miei articoli direttamente dal passato”

Il gioco

Parasol Stars, in giapponese *Parasol Henbei*, è il terzo videogame nella saga di Bubble Bobble, capolavoro di Taito. Gli eroici Bub e Bob, dopo aver liberato le Rainbow Islands, si preparano per una nuova avventura. Armati di ombrelli magici, ricevuti in dono dagli abitanti delle isole oramai liberi, dovranno salvare dieci pianeti da altrettanti, cattivissimi mostri giganti. Ogni pianeta ha sette livelli da completare… dunque parliamo di ben 70 livelli in tutto!

Gli ombrelli hanno poteri magici: possono bloccare i proiettili avversari, sollevare e scagliare i nemici sui muri, raccogliere bolle e creare fiumi d’acqua (un po’ come in Liquid Kids, altro classico Taito del 1990).

Sopra: una videata tratta dalla versione PC-Engine in tutto il suo splendore

A destra: le scatole delle versioni Turbo-Grafx-16 e Nintendo NES rivelano la confusione nei “sottotitoli” usati per il gioco

Il gioco è un classico “platformer” per uno o due giocatori in modalità cooperativa, esattamente come Bubble Bobble (1986) e Don Doko Don (1989), arricchito da un grande numero di nemici dall’aspetto carinissimo – alcuni dei quali importati direttamente da altri giochi Taito. Ritroviamo, ad esempio, il cattivo Doh – boss finale di Arkanoid (1986). Altri nemici invece saranno esportati in giochi successivi a Parasol Stars, tra cui Bubble Symphony (1994) e Bubble Memories (1995).

I boss alla fine di ciascun pianeta sono grossi, buffi e ricordano un po’ quelli che abbiamo già conosciuto in Rainbow Islands (1987). La colonna sonora è composta da una combinazione di musiche ed effetti sonori gioviali che bene accompagnano il gioco. Non mancano bonus nascosti, porte magiche ed oggetti utili sparsi ovunque nell’area di gioco.

Il mistero del titolo

Nella schermata iniziale del gioco della versione PC-Engine/TurboGrafx-16 compare il sottotitolo “La storia di Bubble Bobble 3”. Ma stranamente anche Bubble Memories ha il medesimo sottotitolo… che qualcuno in Taito abbia fatto un po’ di confusione?

Se guardiamo alla serie in ordine cronologico, Bubble Memories venne pubblicato nel 1995, sarebbe un seguito di Parasol Stars e dovrebbe quindi avere titolo “Bubble Bobble 4”. La questione venne risolta nelle versioni per Amiga e Atari ST, pubblicate dalla Ocean Software col sottotitolo “Rainbow Islands 2”. Curiosamente le versioni GameBoy e NES invece riportano “Bubble Bobble 3” nella schermata di gioco ma “Rainbow Islands 2” nella confezione.

Alla fin fine, la soluzione adottata da Ocean Software sembrava una buona idea. Certo nessuno poteva immaginare che Taito avrebbe realizzato Bubble Memories come seguito ufficiale di Bubble Bobble qualche anno più tardi. Ma allora perché tutta questa confusione nei sottotitoli e perché le conversioni Nintendo li riportano entrambi?

La leggenda

L’esistenza della versione da sala di questo gioco è diventata quasi una leggenda non tanto diversa dalla storia di Atlantide. Nessuno ha mai provato che questa misteriosa versione sia mai esistita per davvero, anche se alcuni giurano di averla vista. Su internet è possibile trovare foto “autentiche” (ma molto sfuocate) che ritraggono il primo livello del gioco. Ma se ci pensiamo, quante volte abbiamo visto foto altrettanto “autentiche” di dischi volanti sui nostri cieli ed alieni da altri mondi? Dunque... forse E.T. esiste per davvero ma non possiamo dimostrarlo oggi, così come non possiamo dimostrare che Parasol Stars sia davvero uscito in sala giochi.

La domanda è stata posta anche ai manager Taito, che non hanno mai detto molto su questo argomento. È però interessante notare che nell’elenco ufficiale dei videogame da sala forni-

to da Taito, il gioco non compare affatto.

E dunque perché parlano di questo gioco come se fosse una “conversione” per home computer? D’altronde è stato realmente convertito, se ci pensiamo bene, per Amiga, Atari ST, Nintendo e GameBoy. La versione per PC-Engine (la prima ad essere sviluppata) fu realizzata dal Working Design Studios nel 1991 e le altre dalla Ocean Software nel 1992 – facendo seguito all’ottimo successo di Rainbow Islands nel 1990.

The third part of the saga is **Parasol Stars**, a brand-new coin-op that has only just appeared in British arcades. Once again Von Blubba is up to his evil tricks, and once again Bub and Bob have got to save the day - with their deadly umbrellas! It's another very cute and highly addictive coin-op, and is bound to be a winner! We'll let you know when console versions will appear as soon as we have the info!

Secondo alcune teorie abbastanza accreditate, alcuni prototipi del gioco vennero realizzati per testare il gioco in alcune sale giochi selezionate. Ma le vere ragioni per cui Taito non abbia mai pubblicato il gioco in sala rimarranno per sempre uno dei più grandi misteri della storia del videogioco.

Il furto

Grazie al clamoroso successo delle conversioni casalinghe di Bubble Bobble e Rainbow Islands per C64 (Firebird, 1987 ed Ocean Software, 1991), tutti i commodoristi aspettavano con ansia di poter giocare anche Parasol Stars nel salotto di casa.

Nel 1992 le locandine della Ocean Software annunciavano l’imminente uscita del gioco. E poi... si narra che il programmatore del gioco subì un furto in casa e gli venne rubato il computer con dentro tutto il codice sorgente del gioco. A quel punto, ricominciare daccapo starebbe stato troppo laborioso per cui il progetto venne definitivamente abbandonato.

I porting esistenti

La versione PC-Engine è indubbiamente la più bella. La console è ben nota per la qualità delle conversioni dei giochi da sala grazie ad un hardware strepitoso. I Working Design Studios, basati in California, non solo programmarono il gioco ma fecero proprio il design. Questa è la versione originale del gioco. Ha una giocabilità eccelsa, difficoltà bilanciata, grafica magnifica con sprite colorati ed ottimo sonoro. Ha realmente la qualità dei giochi da sala ma in una piccola scatoletta casalinga!

La versione Amiga pecca un po’ in giocabilità ed il gioco si interrompe fra i livelli per consentire il caricamento. Anche in questo caso, ottimi sonoro e grafica. La caratteristica principale è la maggior risoluzione orizzontale dello schermo: le parti ai lati dell’area di gioco vengono riempite con le immagini di sfondo creando un bellissimo effetto.

La versione Atari ST è molto simile a quella per Amiga in grafica e sonoro ma la giocabilità è superiore. Entrambe le versioni Amiga e Atari hanno purtroppo la “sindrome da singolo pulsante di fuoco” ovvero per far saltare i personaggi bisogna spingere il joystick in alto – in quanto appunto nel joystick manca il secondo pulsante (con cui saltare). Il solo pulsante disponibile serve a controllare l’ombrello.

La versione Nintendo NES è probabilmente la peggiore. L’audio si salva, la grafica è poco più che mediocre ed il gameplay in sé è davvero povero. Sembra quasi che l’abbiano realizzata in fretta e furia.

Concludiamo con la versione GameBoy, che è proprio divertente! Sembra quasi un miracolo vedere cosa siano riusciti a realizzare con solo quattro colori e uno speaker mono. Mantiene l’atmosfera del gioco arcade ed è un peccato che la difficoltà aumenti molto velocemente (il che ve lo farà mettere via molto presto).

A sinistra: l’articolo apparso su Mean Machines del novembre 1990 mostra una videata della versione arcade mai uscita

Sotto, nell’ordine: le videate delle versioni Amiga, GameBoy e Nintendo NES

Infine...

Fa davvero strano non poter giocare questo piccolo capolavoro in sala giochi (o sul RAINE) dato che si tratta di un classico Taito alla pari di Bubble Bobble e dei suoi successori. Per qualche oscura ragione, alla Taito hanno deciso di levarci questo piacere... e va bene, vorrà dire che ci accontenteremo della versione PC-Engine!

Rockford's Cave

3D? Ma é fantascienza...

DI LUCA “MADRIGAL” ANTIGNANO

“Ciao! Io sono Rockford ed oggi vi parlo di...”

Sono un uomo di mondo io! È vero, ho solo 18 anni ma ho esplorato centinaia di caverne, raccolto tonnellate di diamanti, affrontato ostacoli di ogni genere e lavorato sodo per tanti anni!

Eppure talvolta mi sento un po’ solo. Prima vivevo dentro un monolocale marrone con su scritto “Commodore 64”, poi l’anno successivo ho traslocato in un comodo cabinato di fianco a tanti altri amici. Dapprima venivano a trovarmi molti ragazzini: mettevano un gettone dentro lo scatolone e passavamo qualche ora insieme...

Ora le cose sono cambiate e mi sa che qualcuno sta cercando di prendermi in giro. Non ho capito bene questa cosa di cui tutti parlano e che cercano di farmi capire. Mi snobbano perché dicono che hanno trovato di meglio da fare... si lamentano che non sono innovativo perché ci sono tante cose più divertenti che stare a giocare con me.

Ma volete davvero farmi credere che esiste qualcosa al di fuori della mia caverna?!? Via, non scherziamo! Di cos’altro potremmo aver bisogno se non diamanti freschissimi ogni giorno? Ricchezza, un po’ di avventura, esercizio fisico et voilà – ecco il ritratto della felicità e della salute!

Questa cosa che ho “solamente” due dimensioni... ma come sarebbe a dire? Nessuno si è mai lamentato e poi è ben noto: tutto ha due dimensioni! Il mondo è piatto, i diamanti hanno cinque lati, le rocce sono rotonde ed i muri sono quadrati: a che diavolo ci serve un’altra dimensione? E poi non riesco proprio ad immaginarmela! Suvvia, qui parliamo di fantascienza e il progresso non ha mai portato a niente.

Oggi siamo nel 2002 e cosa è cambiato? Tutti parlano di una tale Lara Croft, dicono che è più carismatica di me, più avventurosa... ma a me pare che sia un po’ montata di testa!

Lo hanno capito tutti che ha imparato il mestiere proprio dal sottoscritto! Io sono stato il primo a girare per le caverne in cerca di tesori ben prima che questa tizia sbucasse fuori. Cosa vuol dire poi che Lara ha un sacco di curve? Secondo me le rocce delle mie caverne sono più interessanti e rotonde. E non fa altro che lamentarsi: ogni volta che tocca un muro grida “A-ah!”... oh signorina mi scusi tanto se ho osato toccarla!

Io avrò “solo” due dimensioni ma almeno continuo a divertirmi un sacco, non mi lamento e sono sempre disponibile con tutti gli amici che vengono a trovarmi col gettone in mano.

Chi si ricorda di Harry Pitfall, l’esploratore che andava in giro per le Lost Caverns? Gran figo quel tipo, ogni tanto mi capitava di incontrarlo a spasso in cerca d’oro (meglio i diamanti comunque – credete a me!) e facevamo quattro chiacchiere. Siamo coetanei, nati e cresciuti insieme ed abbiamo frequentato la scuola di sopravvivenza... una persona davvero modesta a cui gli anni di successo non hanno mai dato alla testa.

A destra: Rockford in azione nel classico Boulder Dash su Commodore 64 (1984)

Sotto: Lara Croft non piace molto al nostro Rockford, ma le sue “curve” sono proprio inconfondibili!

Anche lui non riesce a capire questa cosa delle tre dimensioni...

Ma ci conviene davvero? Ci conviene stare lì a spremerci le meningi per una nuova esperienza in 3D, quando con le nostre care vecchie due dimensioni possiamo sempre divertirci un sacco? D’altronde davvero poco è cambiato ed alla fine tutti si ispirano sempre alle mie imprese. Allora io continuo ad aspettarvi numerosi col gettone in mano per un’altra avventura insieme!

Tre dimensioni... Ma in che senso tre? Non era forse due il numero perfetto?

Ora vi saluto e vi rimando alla prossima avventura!

Vostro sempre,

Rockford

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

Ed il primo anno di vita di Zzap!Raine si conclude qui, con 6 numeri pubblicati e ben 25 recensioni di giochi arcade scelti tra quelli emulati dal RAINE.

Il primo numero non poteva che aprirsi con la recensione di Rainbow Islands, videogame a cui il RAINE deve la propria esistenza ed il nome. Nonostante i tre recensori siano concordi nel dare un giudizio positivo, il voto finale non è particolarmente alto. Ma si sa, Rainbow Islands è un gioco divisivo, difficile e soprattutto meno immediato del suo illustre antenato Bubble Bobble. Non a caso, quest'ultimo ed i suoi due seguiti ufficiali (Bubble Symphony e Bubble Memories) prendono voti molto alti con annessi bollini e medaglie.

I primi numeri della rivista trattano quasi esclusivamente giochi targati Taito. Questo potrebbe indurre i lettori a pensare che il RAINE tratti solo giochi di quella casa produttrice ma non è affatto così. Giochi di altre case produttrici vengono recensiti a partire dal numero 4 e ne tratteremo molti altri in futuro. Ma nei primi tre numeri la redazione ha scelto di testare i titoli delle saghe più famose della Taito tra cui Puzzle Bobble, Arkanoid e Space Invaders. Essendo serie formate da molti giochi, era giusto iniziare subito a parlarne per poi proseguire il racconto nei numeri successivi.

Nella rivista non mancano recensioni anche di giochi strambi tra cui Plump Pop, Dr Toppel e Cameltry, ed altri invece molto famosi ma che meriterebbero di essere dimenticati. La delusione più cocente l'abbiamo avuta da WWF Wrestlefest di Technos, che possiamo definire come tanto fumo ma l'arrosto... non c'è affatto!

Un fatto curioso di cui si è molto discusso coi lettori è che non sempre il "gioco di copertina" è effettivamente il migliore tra quelli recensiti nel numero. Questo mese, ad esempio, la copertina è dedicata a Rastan che però non raccoglie pareri molto positivi in redazione ed ottiene un magro 60% - a differenza di Gunlock/Rayforce che arriva quasi in zona da Gioco Caldo. La copertina difatti è una semplice scelta stilistica: Rastan era molto diffuso in sala ed oggi è un classico. Dedicare la copertina ad un gioco semisconosciuto come Gunlock non sarebbe stata la stessa cosa, giusto?

A partire dal numero 5 la redazione accoglie nuovi redattori. Il sito web viene rimodernato ed abbiamo aggiunto nuove sezioni: non più solo recensioni ma anche articoli di vario tipo che trattano di videogame. Blast from the Past e Rockford's Cave sono solo le prime e ne abbiamo altre in cantiere che verranno presentate molto presto. E ci sono anche nuove leve che desiderano far parte della redazione, wow!

Nel rimandarvi ad un prossimo angolo retrospettivo (magari più ampio di questo), vi invito ad usare la lista qui sotto per orientarvi tra recensioni, voti e numeri della rivista in cui sono apparse.

"Breve cronistoria della rivista, con un occhio al futuro"

Gioco	Numero	Voto
1941: Counter Attack	6	77%
Arkanoid 2: Revenge of Doh	2	70%
Arkanoid 3: Arkanoid Returns	3	59%
Bomb Jack Twin	5	58%
Bubble Bobble [GC]	2	92%
Bubble Bobble 2/Bubble Symphony [GC]	3	94%
Bubble Bobble 3/Bubble Memories [MO]	5	96%
Cameltry [GC]	5	90%
Darius	3	62%
Darius 2/Sagaia	4	74%
Dr Toppel's Adventure	4	60%
Gunlock/Rayforce	6	84%
Insector X	1	77%
Liquid Kids	4	73%
Pang! 3	5	59%
Plump Pop	6	68%
Puzzle Bobble [MO]	2	96%
Puzzle Bobble 2 [MO]	3	97%
Rainbow Islands	1	78%
Rastan	6	60%
Space Invaders '95	2	86%
Space Invaders DX	1	55%
Super Space Invaders '91/Majestic 12	1	82%
The New Zealand Story [GC]	1	90%
WWF WrestleFest	4	38%

Questo articolo non era presente nella rivista originale del 2002 ma è stato scritto nel novembre 2023 prendendo spunto dai contenuti della sezione online "Games Info".

THE GAMES DATABASE

1941: COUNTER ATTACK

INFO

	1941: COUNTER ATTACK (CAPCOM)
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	Capcom CPS JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x384 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	10 MHz (CPU)
» Z80	3,58 MHz (CPU)
» YM2151	3,58 MHz (Audio)
» OKI MSM6295	1 MHz (Audio)

TOP SECRET

RIMBALZO E ATTACCO

Toccare palazzi e pareti rocciose non danneggia il nostro aeroplano, ma lo ruota leggermente per un attimo. Questo torna utile per sparare ad un angolo diverso da quello frontale. Ripetendo l'operazione in sequenza, l'aeroplano rimbalza come una palla. Mentre questo avviene, è invulnerabile e può sparare a ruota. Ottimo per liberarsi da nemici quando si è accerchiati.

I FUMETTI A FINE GIOCO (SOLO VERSIONE GIAPPONESE)

Completando il gioco, vedrai un curioso fumetto in stile manga dopo i titoli di coda. Se hai usato un solo credito per tutta la partita, il fumetto avrà una pagina in più. Essendo un manga, le vignette vanno lette da destra a sinistra.

STAFF	
Direttore	Yoshiki Okamoto (Kihaji Okamoto)
Pianificazione	Noritaka Funamizu (Poo)
	Rekite
Design Oggetti	Shinji Sakashita (Sakashita Thing)
	Yokota Yokozo
	Terukun
	Kuribow
Design Scroll	Sadakichi
	Marilyn Higuchi
	Yuki
	Kintarou
	Harusan
Supporto Personaggi	Akira Yasuda (Akiman)
Coordinazione Personaggi	Rekite
Effetti Personaggi	Yokota Yokozo
Musiche	Hifumi
Programmazione	Makkow
	Babel-2
	Dome
Analisti Gioco	Akira Nishitani (Nin)
	Doda Nda Uda

FATTI E CURIOSITÀ

» **Due mitici aerei**

Gli aerei del giocatore di sinistra e destra non sono identici. Il primo è un Lockheed P-38 Lightning, già protagonista dei precedenti giochi di questa serie. Il secondo è un deHavilland DH.98 Mosquito Mk IV. Per scegliere che aereo usare, avvia la partita col tasto 1P (P-38) o 2P (Mosquito).

» **Punteggio +1**

Per tenere traccia di quanti crediti sono stati usati durante una singola partita, il punteggio dei giocatori non viene mai azzerato ma invece aumenta di 1 punto per ciascun credito aggiuntivo utilizzato. Questo sistema, qui inventato, sarà usato in altri videogame successivi.

» **Livelli e boss**

Il gioco ha sei missioni da completare, il cui ordine varia leggermente tra le versioni del gioco. Qui di seguito le missioni della versione internazionale. Quella giapponese ha la prima e terza missione invertite.

	Boss:
1. Base sul mare	Bismarck
2. Zona fortificata	Razzo V3
3. L'Atlantico	Leviathan
4. La Città	Krote
5. Battaglia Aerea	Leviathan
6. La Battaglia Finale	Gotha

RASTAN

	RASTAN (TAITO)
Anno	1987
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform / Combattimento
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	320x240 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	8 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» YM2151	4 MHz (Audio)
» OKI MSM5205	384 KHz (Audio)

TOP SECRET

IL VELENO
Raccogliere le fiale di veleno riduce la vitalità di Rastan. Tuttavia queste valgono molti punti e raccoglierle diventa quasi necessario se vogliamo raggiungere punteggi record.

L'ANELLO DELLA DESTREZZA
Raccogliendo l'anello, Rastan ottiene il potere di usare le armi molto più velocemente. È sempre possibile trovare un anello nel castello del primo livello. Supera le prime tre corde, scendi sulla catena successiva e sali in quella dopo. Spingi leggermente la catena fuori dallo schermo e due nemici entreranno da sinistra. Uccidendo uno dei due, apparirà l'anello pronto da raccogliere.

IL BASTONE MAGICO
La funzione del bastone non viene spiegata nel demo del gioco. Ecco a che serve: conferisce a Rastan il potere di uccidere più nemici in un colpo solo. Come? Gli basterà colpire un solo nemico e tutti quelli dello stesso tipo presenti sullo schermo verranno eliminati, anche se lontani da lui.

IL FANGO
Non tutti sanno che, cadendo nel fango della palude al secondo livello, in realtà Rastan non perde subito una vita ma sprofonda un po' per volta. Premendo ripetutamente il tasto di salto potremo tirarlo fuori!

INFO

STAFF	
Produttore	Yoshinori Kobayashi
Direttore	Yoshinori Kobayashi
Design Gioco	Toshiyuki Nishimura
Design Personaggi	Toshiyuki Nishimura
Design Artistico	Toshiyuki Nishimura
	Taira Sanuki
	Seiji Kawakami
	Genya Kuriki
Design Grafica	Hiroyasu Nagai
Programmazione	Yoshinori Kobayashi
	Hideaki Tomioka
	Touru Takahashi
	Hideo Kazama
Design Hardware	Masahiro Yamaguchi
Ingegnere Hardware	Noboru Takeshita
Musiche ed Effetti Sonori	Naoto Yagishita
	Masahiko Takaki
Consulente Artistico	Junji Yarita
Ringraziamenti	K. Sanbe

DIFFERENZE FRA LE VERSIONI DEL GIOCO
Le versioni internazionale (Rastan) e giapponese (Rastan Saga) hanno molte differenze. Vediamo quelle principali.

» **L'introduzione**
Rastan Saga mostra un'introduzione ad inizio della partita secondo cui il protagonista è a caccia di un drago. A compimento dell'impresa, riceverà tutti i tesori di un impero. L'introduzione è assente in Rastan.

» **Gli intermezzi**
Similmente, quando si completa un livello ed appare il barbaro in posizione vittoriosa, Rastan Saga mostra del testo descrittivo che racconta il procedere dell'avventura. Questo manca del tutto in Rastan.

» **Gli oggetti**
Oltre alla partita dimostrativa, il demo di Rastan mostra una schermata con le armi e gli oggetti bonus che appaiono nel gioco. Il demo di Rastan Saga invece non contiene questa parte.

» **Difficoltà**
Rastan risulta essere, in generale, molto più difficile di Rastan Saga. Per esempio, quando ci attardiamo a procedere, il protagonista viene assalito da otto pipistrelli in Rastan ma solo due in Rastan Saga.

FATTI E CURIOSITÀ
» **Problemi di licenza...**
La forte somiglianza tra Rastan e Conan il Barbaro non è casuale. Da principio, il game designer di Taito voleva che il gioco fosse la trasposizione ufficiale del film. Ma durante lo sviluppo, venne informato che i diritti del film erano in mano ad un'altra casa produttrice e fu costretto (con grande rammarico) a cambiare il nome in Rastan.

» **Mancata censura**
Il gioco è uno dei primissimi esempi di videogame in cui vengono mostrati schizzi di sangue all'uccisione dei nemici (non tutti però).

» **Iniziali proibite**
Non è possibile usare le iniziali SEX per registrare il proprio record. Se ci provate, saranno sostituite con AHA.

GUNLOCK

	GUNLOCK (TAITO)
Anno	1993
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	Taito F3 System JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x320 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	8192
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68EC020	16 MHz (CPU)
» M68000	15 MHz (CPU)
» ES5510	10 MHz (Audio)

INFO

FATTI E CURIOSITÀ

» Vari titoli del gioco
Per varie ragioni legate i diritti d'autore e di distribuzione, il gioco è stato pubblicato con nomi diversi in varie parti del mondo. Lo troviamo come Galactic Attack, Layer Section, RayForce e Gunlock.

» Cronologia dei giochi
Gunlock rappresenta la conclusione di una storia che si sviluppa attraverso una trilogia di videogame. Gunlock è stato pubblicato per primo. RayStorm e RayCrisis, che invece raccontano l'inizio della storia, sono stati pubblicati diversi anni dopo (dunque sono dei prequel).

» Grafica pre-renderizzata
Taito intendeva usare grafica 2D pre-renderizzata per Gunlock. L'idea venne presto scartata per evitare che il gioco sembrasse un'imitazione di NebulasRay, gioco concorrente di Namco appena pubblicato.

» La mitica RVA-818 X-LAY
La nostra navetta apparirà in altri due sparatutto pubblicati da Taito in seguito: RayStorm HD e Dariusburst CS Chronicle Saviors.

» Sprite riciclati
L'animazione della nube di polvere creata dal boss Poseidon proviene dalla grafica del gioco Metal Black e sarà riutilizzata poi in Darius Gaiden, entrambi sparatutto marcati Taito.

» Crediti a fine gioco
Il titolo della musica di fine gioco è "Q.E.P.D.". Si tratta dell'acronimo di "Que En Paz Descanse" che in spagnolo significa "Riposa in pace".

PLUMP POP

	PLUMP POP (TAITO)
Anno	1987
Classificazione	Produzione standard
Genere	Racchetta e pallina
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	512
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Singolo giocatore
» Controlli	Paddle
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	6 MHz + 6 MHz (CPU)
» Intel 8742	6 MHz (CPU Controller)
» YM2203	3 MHz (Audio)

INFO

STAFF	
Direttore	Yoshihisa Nagata
Design Gioco	Mitsukoh Kimura
	Toshio Kohno
	Hiroshi Tsujino (Onijust)
Programmazione	Yoshihisa Nagata
	Yuji Iwasaki
	Masaki Ogata
Design Artistico	Masami Kikuchi
	Kazuya Mikata
	Shinobu Iwabuchi
	Sachiko Yamana
	Kazuya Suzuki
	Mitsuru Ogawa
Ingegnere Meccanico	Yasunori Hatsuta
Design Generale	Naoko Yoshida
Design Hardware	Toshiyuki Sanada
	Tadashi Kushiro
	Noboru Yasukawa
Audio	Hisayoshi Ogura
Ringraziamenti	Akira Fujita
	Hideharu Shibata
	Chisato Nakajo
	Y.Y